

BAB II.

TINJAUAN UMUM TAMAN KULINER

II.1. Tinjauan Objek Taman

II.1.1 Pengertian Taman

Taman merupakan sebuah areal yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lainnya yang sengaja direncanakan dan dibuat oleh manusia dalam kegunaannya sebagai tempat penyegar dalam dan luar ruangan. Taman dapat dibagi dalam taman alami dan taman buatan. Taman yang sering dijumpai adalah taman rumah tinggal, taman lingkungan, taman bermain, taman rekreasi, taman botani.

Taman berasal dari kata Gard yang berarti menjaga dan Eden yang berarti kesenangan, jadi bisa diartikan bahwa taman adalah sebuah tempat yang digunakan untuk kesenangan yang dijaga keberadaannya. Pada zaman dahulu, taman hanya dimiliki oleh para bangsawan, yang mana tidak semua orang dapat masuk ke dalamnya

II.1.2 Asal Mula Konsep Taman

Pembuatan taman yang dilakukan oleh para penguasa kuno dalam bentuk penataan lahan pertanian dengan variasi pengairannya merupakan wujud pengakuan akan keindahan alam. Pohon yang rindang, bunga warna-warni, aliran air, batu-batu dan berbagai elemen lain dianggap sebagai karunia alam yang memiliki nilai estetika tinggi. Bentuk-bentuk itu kemudian dibawa ke lahan pertaniannya untuk dijadikan taman yang setiap saat dapat dinikmati.

Suatu konsep taman untuk kegiatan bersenang-senang barangkali berasal dari mitologi, mengingat rancangan dan susunannya nampak berasal dari praktek penanaman dan pengairan kuno. Sebagian besar kepercayaan-kepercayaan keagamaan di dunia melukiskan taman-

taman atau firdaus pada permulaan zaman atau pada akhir kehidupan di muka bumi.

Dikemukakan oleh Laurie (1986), bahwa taman gantung Babilon merupakan contoh yang unik, dibangun di Lembah Sungai Efrat sekitar 3.500 SM. Monumen agung ini dikatakan menempati daerah seluas 4 *acre* dan meninggi bertingkat-tingkat ke atas dalam bentuk serangkaian teras-teras atap yang ditanami pepohonan dan diberi pengairan sampai ketinggian 300 kaki.



Gambar II.1. Taman Gantung Babilon

Sumber : Rustam Hakim, Unsur Perancangan dalam arsitektur lansekap, 2003

II.1.3 Taman dalam Skala Kota

Taman dalam skala kota adalah sebuah ruang terbuka (*open space*) dimana didalamnya terdapat aktifitas. Taman sebagai ruang terbuka menjadi pilihan warga kota untuk bersantai atau bersenang-senang secara individu atau kelompok. Awal abad ke-19 dimana pada saat negara barat merupakan negara industri, taman diciptakan sebagai tempat untuk refresing secara fisik, moral, estetik dan ekonomi. Taman pada saat itu adalah ruang terbuka hanya terdiri dari pohon-pohon (*vegetasi*) dimana orang dapat menikmati kelegaan di luar kesibukan industri serta melakukan perenungan. Pada dewasa ini taman tidak lagi hanya berfungsi sebagai *open space*, namun berkembang fungsinya menjadi lebih kompleks, berbagai macam tipe taman memberikan pola-pola aktifitas yang berbeda.

- a. **Tipe pertama.** Adalah taman yang fungsinya digabung dengan fasilitas olah raga, baik berupa lapangan terbuka dengan *street furniture, jogging track, biking*, dan olah raga lainnya. Taman menjadi sebuah *places for play* dan *sport park*. Taman jenis ini disebut sebagai Taman Aktif. Central Park di New York, Dunia Fantasi (Dufan) di Ancol-Jakarta serta Alun-alun di beberapa kota di Jawa, merupakan contoh taman aktif.
- b. **Tipe kedua.** Adalah dimana taman berfungsi sebagai sebuah taman rekreasi dengan fasilitas dan moda-moda penikmatan yang lengkap dan orang-orang membayar untuk menikmatinya. Penikmatan kepada rekreasi secara visual yang melibatkan *vista* pada tiap-tiap obyeknya. Pengunjung berjalan ketiap-tiap obyeknya dan berhenti untuk melihat apa yang ada disana (pertunjukan), sehingga model taman rekreasi ini dapat dikategorikan sebagai “taman rekreasi pasif”. *Bundsgaten Park, Cologne, Germany*, sebuah contoh taman dengan penanganan aktifitas rekreatif yang sangat berbeda, pengunjung dapat menikmati taman dengan kereta gantung yang membawa pengunjung kesetiap bagian taman dan pengunjung dapat menikmati *vista* dari atas. Tiap-tiap obyek tujuan berupa gallery, panggung band, theatre, dan obyek lainnya yang tidak memerlukan pelibatan tubuh penontonnya.

II.1.4 Elemen Taman

Elemen taman serta prinsip perancangan taman yang dibahas pada bagian ini lebih merupakan refreshing (penyegaran). Penjelasan yang lebih detail dapat dibaca pada berbagai buku pertamanan, antara lain Buku Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap karya Rustam Hakim (2004).

Menurut Arifin (2006), dalam perancangan taman perlu dilakukan pemilihan dan penataan secara detail elemen-elemennya, agar taman

dapat fungsional dan estetis. Elemen taman dapat diklasifikasikan menjadi:

a. Berdasarkan jenis dasar elemen :

- 1) Elemen alami
- 2) Elemen non alami (buatan)

b. Berdasarkan kesan yang ditimbulkan:

- 1) Elemen lunak (*soft material*) seperti tanaman, air dan satwa.
- 2) Elemen keras (*hard material*) seperti paving, pagar, patung, pergola, bangku taman, kolam, lampu taman, dan sebagainya.

c. Berdasarkan kemungkinan perubahan:

Taman dalam skala besar (dalam konteks lansekap), memiliki elemen perancangan yang lebih beragam yang memiliki perbedaan dalam hal kemungkinan dirubah. Elemen tersebut diklasifikasikan menjadi:

- 1) Elemen mayor (elemen yang sulit diubah), seperti sungai, gunung, pantai, hujan, kabut, suhu, kelembaban udara, radiasi matahari, angin, petir dan sebagainya.
- 2) Elemen minor (elemen yang dapat diubah), seperti sungai kecil, bukit kecil, tanaman, dan sebagainya serta elemen buatan manusia.

II.1.5 Beberapa prinsip desain yang harus diperhatikan dalam pembuatan taman.

a. Tema, unity.

Penetapan tema yang terlihat dari adanya kesan kesatuan (unity) merupakan upaya untuk memunculkan kesan utama, karakter atau identitas.

Melalui tema ini karakter taman dapat terlihat dengan jelas, dan sangat bermacam – macam dalam bentuk dan style. misal memiliki karakter sebagai :

- Taman bermain
- Taman rumah
- Taman formal
- Taman tropis

Pada taman kuliner ini sasaran yang akan digunakan adalah konsep dari taman bermain dan juga taman tropis karena mengingat sasaran pengunjung dari taman kuliner ini adalah pelajar, mahasiswa, keluarga muda, dan juga eksekutif muda.

b. Gradasi, variasi, repetisi.

Pembuatan gradasi bertujuan untuk menimbulkan kesan gerak sehingga terkesan dinamis dan berirama. Hal ini akan mencegah kemonotonan.

- 1) warna hijau menjadi gradasi hijau tua ke hijau muda
- 2) bentuk bulat diolah menjadi berbagai variasi bulat, misal berdasarkan ukuran (kecil – besar), berdasarkan tekstur (halus – kasar) dan sebagainya.

c. Kontras, penarik perhatian.

Melalui pembuatan desain elemen tertentu yang memiliki kontras dengan elemen yang lainnya, akan menarik perhatian. Pemberian kontras ini akan memberikan kesan kejutan ataupun klimaks. Kontras, antara lain dapat dibuat dengan menerapkan:

- 1) warna yang menyolok
- 2) bentuk individual yang menarik
- 3) elemen yang unik, misal peletakan elemen tanaman pada lingkungan yang terdiri dari elemen buatan, dan sebagainya.

d. Kontrol, balance, skala, sederhana.

Prinsip desain ini mampu menjadi aspek penyeimbang, agar taman terkesan harmonis.

Pada dasarnya desain merupakan pengaturan dan ekspresi dari elemen-elemen disain. Elemen desain terdiri dari titik, garis, bentuk/pola, warna, tekstur, bunyi, aroma dan gerak. Karakter / sifat

yang melekat pada elemen taman ditata berdasarkan prinsip –prinsip desain.



Gambar II.2. Prinsip Desain Taman

Sumber : Rustam Hakim, Unsur Perancangan dalam arsitektur lansekap, 2003

II.2. Tinjauan Objek Kuliner

II.2.1 Pengertian kuliner

Secara etimologi istilah Kuliner adalah pengetahuan tentang dunia makanan di berbagai daerah. Kuliner dapat dikatakan sekelumit tentang Makanan dan saat ini Manusia cenderung mengikuti jejak kuliner di seluruh Dunia.

Kuliner adalah suatu bagian hidup yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari. Kuliner merupakan sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Karena setiap orang memerlukan makanan yang sangat dibutuhkan sehari-hari. Mulai dari makanan yang sederhana hingga makanan yang berkelas tinggi dan mewah. Semua itu, membutuhkan pengolahan yang serba enak.

II.2.2 Sejarah dan perkembangan kuliner

Sejarah kuliner dapat ditelusuri kembali pada era 1800-an ketika sekolah memasak pertama di Boston sedang mengajar seni memasak Amerika untuk mempersiapkan para siswa menyampaikan pengetahuan mereka kepada orang lain. Buku masakan pertama yang

pernah diterbitkan ini ditulis oleh *Merrit Fannie Farmer* pada tahun 1896, yang juga menghadiri sekolah memasak di Boston dan buku yang masih digunakan secara luas sebagai referensi dan tetap di media cetak saat ini.

Fase berikutnya dalam sejarah seni kuliner diambil melalui televisi di mana pada tahun 1946 James Beard, yang juga dikenal sebagai ayah dari masakan Amerika, diadakan kelas memasak reguler di Amerika. Di lain pihak, masakan Perancis dibawa ke kehidupan di masyarakat Amerika oleh Julia Child di tahun 1960-an melalui radio, ia memasuki semua dapur nasional.

Kemudian tentang sejarah kuliner, Culinary Institute of America (CIA) didirikan dan merupakan sekolah kuliner pertama untuk menyelenggarakan kursus karir berbasis pada seni memasak. Lokasi pertama berada di kampus dari Yale University di Connecticut, yang kemudian pada tahun 1972 pindah ke New York. Tapi sebelum CIA didirikan, mereka yang menginginkan karir dalam seni kuliner biasanya harus melalui magang di bawah koki berpengalaman untuk mendapatkan on-the-job training. Metode pembelajaran ini adalah kursus tradisional di Eropa,

II.2.3. Prinsip Desain Tempat kuliner

Dalam pembuatan taman kuliner juga perlu diperhatikan faktor – faktor tertentu diantaranya adalah :

1. Sasaran utama pengunjung

Pembuatan tempat kuliner pastilah dipikirkan kepada siapa sasaran utama pengunjung dari tempat kuliner tersebut. Dengan mengetahui sasaran pengunjung secara otomatis juga bisa menyesuaikan desain dalam tempat kuliner. dalam tempat kuliner sasaran yang dituju adalah sebagian besar pelajar, dan mahasiswa karena mereka

masih hidup sangat bergantung dengan keadaan sekitarnya dan masih sering menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

2. Kebutuhan dan tuntutan dalam desain

Kebutuhan dan tuntutan desain ini terjadi jika sasaran pengunjung sudah ditetapkan sehingga bisa menuliskan tentang kebutuhan – kebutuhan apa saja yang mungkin ada dan sangat perlu. kebutuhan dan tuntutan desain ini juga terdiri dari beberapa faktor, yaitu :

- a. Pelaku
- b. Kegiatan
- c. Organisasi ruang
- d. Kebutuhan ruang
- e. Besaran ruang

Dengan mengetahui kebutuhan dan tuntutan dalam desain ini maka bisa mempermudah hal mendesain dan juga mendapatkan hasil yang baik.

3. Konsep dari tempat kuliner

Konsep ini merupakan prinsip desain yang diperlukan dalam merancang tempat kuliner, ada bermacam – macam konsep yang harus dipenuhi dalam pembuatan tempat kuliner ini tergantung dalam keinginan pada owner sendiri.

Konsep yang umum pasti ada dalam sebuah tempat kuliner adalah tercipta suatu kenyamanan sendiri secara arsitektur dan juga fasilitas – fasilitas yang ada.

4. Pemilihan lokasi

Lokasi tempat kuliner disesuaikan dengan konsep yang akan dibuat dan tidak secara asal dalam memilih tempat, karena dalam pemilihan lokasi ini masing – masing pasti juga mempunyai faktor alasan tentang pemilihan tempat.

5. Makanan

Dengan mengetahui tentang makanan yang ada dalam tempat kuliner tersebut dan Agar dalam pembuatan tempat kuliner menjadi baik, maka hal makanan yang perlu diperhatikan. ini dibedakan dalam 2 hal, yaitu :

a. Jenis makanan

Menurut sejarahnya Jenis makanan ini ada bermacam mulai dari makanan ringan dan makanan berat.

i. Makanan ringan

Memakan makanan ringan di Indonesia mulai populer saat dikenalkan oleh Belanda pada jaman penjajahannya. Makanan ringan di jaman itu dinikmati saat minum teh di sore hari berupa kue-kue basah. Snack saat ini tersedia dalam berbagai jenis, baik kue, cookies atau kue kering, juga makanan ringan siap konsumsi yang diproduksi di pabrik-pabrik yang banyak beredar di toko-toko, dan tidak lagi dikonsumsi di sore hari namun di berbagai waktu baik pagi, siang ataupun malam.

ii. Makanan utama

Makanan utama dinikmati sebagai pemenuhan kebutuhan tubuh atas kalori yang digunakan untuk beraktivitas. Makanan utama dikonsumsi 3 kali sehari yaitu pagi, siang dan malam hari

b. Model makanan

Model makanan ini juga terdiri dari bermacam-macam karena sesuai dengan kebutuhan yang

diperlukan mulai dari prasmanan, siap saji, dan juga sample dalam sebuah makanan.

i. Model prasmanan

Prasmanan ini adalah dengan cara mengambil dan makan di tempat asal tanpa harus duduk. biasanya model prasmanan ini diaplikasikan jika tempatnya menarik dan bisa dinikmati bersama-sama.

Dalam hal ini diperlukan tempat yang menarik dan juga tidak membuat para pengunjung menjadi bosan di tempat kuliner tersebut.

ii. Model makanan siap saji

Siap saji ini adalah makanan dinikmati dengan cepat, yang perlu diperhatikan dalam faktor makanan siap saji ini adalah bahwa tempat tidak harus menarik dan luas tapi sirkulasi mudah dijangkau merupakan hal terpenting dalam model makanan siap saji ini.

iii. Sample makanan

Sample makanan adalah suatu lahan bila perlu tempat sample makanan. Tidak harus semua stand makanan mempunyai stand sample makanan, karena jenis makanan yang ada sekarang ini adalah sangat bervariasi.

6. Trend Terkini

Perkembangan kuliner saat ini pesat sekali, jika anda menawarkan jenis makanan yang itu-itu saja tentu akan membuat bosan para pelanggan dan tidak mungkin pelanggan akan beralih kepada orang lain. Oleh karena itu

jangan berhenti belajar dan berkreasi dengan menu-menu baru atau memadukan menu lama dengan menu baru.

II.3. Unsur Perancangan Arsitektur Lanskap Taman Kuliner

II.3.1 Ruang

II.3.1.1. Pengertian Ruang

Ruang mempunyai arti yang terpenting bagi kehidupan manusia semua kehidupan dan kegiatan manusia berkaitan dengan aspek ruang. Adanya hubungan antara manusia dengan suatu objek, baik secara visual ataupun melalui indra manusia, juga akan selalu menimbulkan kesan ruang. Para filosofi yang mencoba menafsirkan ruang memberikan pandangan yang berbeda-beda salah seorang diantaranya adalah , *Immanuel Kant*. Berpendapat bahwa ruang bukanlah suatu yang objektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia.

Sedangkan menurut Plato “ Ruang adalah suatu kerangka atau wadah dimana objek dan kejadian tertentu berada” Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ruang merupakan suatu wadah yang tidak nyata akan tetapi dapat dirasakan oleh manusia. Rustam Hakim.

II.3.1.2. Ruang Terbuka

II.3.1.2.1 Essensi Ruang Terbuka

Sebagai wahana interaksi sosial, ruang terbuka diharapkan dapat mempertautkan seluruh anggota masyarakat tanpa membedakan latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya. Aktivitas di ruang publik dapat bercerita secara gamblang seberapa pesat dinamika kehidupan sosial suatu masyarakat.

Ruang terbuka menciptakan karakter masyarakat kota. Tanpa ruang-ruang publik masyarakat yang terbentuk adalah masyarakat *maverick* yang *nonkonformis-individualis-asosial*, yang anggota-anggotanya tidak mampu berinteraksi apalagi bekerja sama satu sama lain. Agar efektif sebagai mimbar, ruang publik haruslah netral. Artinya, bisa dicapai (hampir) setiap penghuni kota. Tidak ada satu pun pihak yang berhak mengklaim diri sebagai pemilik dan membatasi akses ke ruang publik sebagai sebuah mimbar politik.

Ruang terbuka adalah ruang yang bisa diakses oleh masyarakat baik secara langsung dalam kurun waktu terbatas maupun secara tidak langsung dalam kurun waktu tidak tertentu. Ruang terbuka itu sendiri bisa berbentuk jalan, trotoar, ruang terbuka hijau seperti taman kota, hutan dan sebagainya.

Dilihat dari sifatnya ruang terbuka bisa dibedakan menjadi:

1. ruang terbuka privat (memiliki batas waktu tertentu untuk mengaksesnya dan kepemilikannya bersifat pribadi, contoh halaman rumah tinggal),
2. ruang terbuka semi privat (ruang publik yang kepemilikannya pribadi namun bisa diakses langsung oleh masyarakat, contoh Senayan, Ancol) dan
3. ruang terbuka umum (kepemilikannya oleh pemerintah dan bisa diakses langsung oleh masyarakat tanpa batas waktu tertentu, contoh alun-alun, trotoar).
4. Selain itu ruang terbuka pun bisa diartikan sebagai ruang interaksi (Kebun Binatang, Taman rekreasi, dll

II.3.1.2.2. Fungsi ruang terbuka

Macam-macam fungsi dalam ruang terbuka adalah sebagai berikut, yaitu :

1. Tempat bermain, olah raga
2. Tempat bersantai
3. Tempat komunikasi social
4. Tempat peralihan
5. Tempat menunggu
6. Sebagai ruang terbuka untuk mendapatkan udara segar dengan lingkungan
7. Sebagai sarana penghubung antara suatu tempat dengan tempat lain
8. Sebagai pembatas/jarak diantara massa bangunan.



Gambar II.3. Ruang Terbuka Taman Menteng

Sumber :

<http://202.169.46.231/News/2007/05/19/Sorotan/sorot01.htm>



Gambar II.4. Ruang Terbuka Taman Menteng

Sumber :

<http://202.169.46.231/News/2007/05/19/Sorotan/sorot01.htm>

II.3.2 Tata Masa

Merupakan ruang – ruang yang umumnya tersusun atas sejumlah ruang yang berkaitan satu sama lain berdasarkan fungsi, jarak, atau alur gerak. Penataan tidak hanya berupa aturan geometrik tetapi lebih pada suatu kondisi dimana setiap bagian dari seluruh komposisi saling berhubungan dengan bagian lain dengan tujuan untuk menghasilkan suatu susunan yang harmonis.

Merupakan ruang – ruang yang umumnya tersusun atas sejumlah ruang yang berkaitan satu sama lain berdasarkan fungsi, jarak, atau alur gerak. Penataan tidak hanya berupa aturan geometrik tetapi lebih pada suatu kondisi dimana setiap bagian dari seluruh komposisi saling berhubungan dengan bagian lain dengan tujuan untuk menghasilkan suatu susunan yang harmonis.

Penataan tanpa variasi dapat mengakibatkan adanya sifat monoton dan membosankan, variasi tanpa tatanan menimbulkan kekacauan. Prinsip – prinsip penataan pada bangunan.

- Sumbu

Sebuah garis yang terbentuk oleh dua buah titik di dalam ruang dimana bentuk – bentuk dan ruang – ruang dapat disusun dalam sebuah paduan yang simetri dan seimbang.



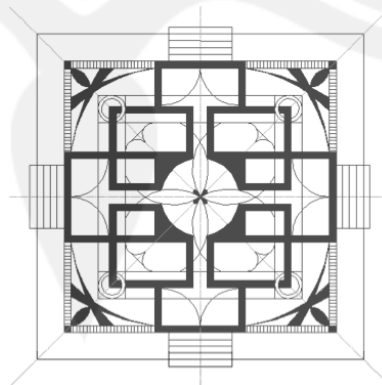
Gambar II.5. Taman Menteng Yang Menggunakan Konsep Tata Massa Sumbu

Sumber :

<http://202.169.46.231/News/2007/05/19/Sorotan/sorot01.htm>

- Simetri

Distribusi dan susunan yang seimbang dari bentuk – bentuk dan ruang – ruang yang sama pada sisi yang berlawanan terhadap suatu garis atau bidang pembagi ataupun terhadap titik pusat atau sumbu.

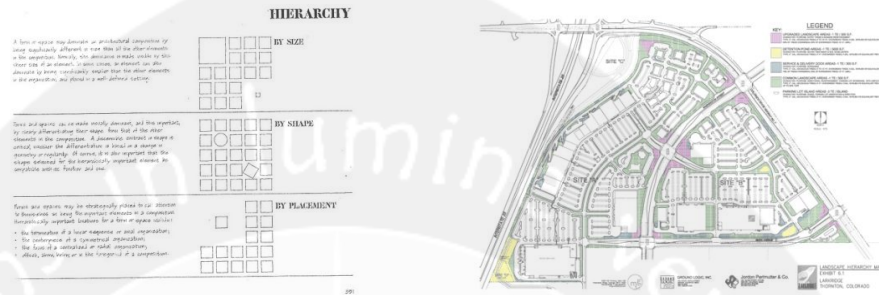


Gambar II.6. Suatu Pola Simetri

Sumber : http://savagemill.com/?page_id=14

▪ Hirarki

Penekanan kepentingan atau keutamaan suatu bentuk atau ruang menurut ukuran, wujud, atau penempatannya, relatif terhadap bentuk – bentuk atau ruang – ruang lain dari suatu organisasi.

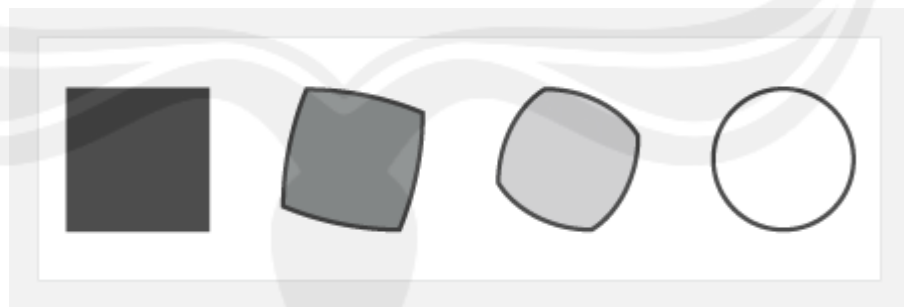


Gambar II.7. Suatu Pola Hirarki

Sumber : Rustam Hakim, Unsur Perancangan dalam arsitektur lansekap, 2003

▪ Irama

Pergerakan yang mempersatukan, yang dicirikan dengan pengulangan berpola atau pergantian unsur atau motif formal dalam bentuk yang sama atau dimodifikasi.



Gambar II.8. Suatu Pola Irama

Sumber : <http://enciknas.wordpress.com/2010/08/13/nirmana-dalam-desain-grafis/>

- Datum

Sebuah garis, bidang atau volume yang oleh karena kesinambungan dan keteraturannya berguna untuk mengumpulkan, mengukur dan mengorganisasikan suatu pola – pola bentuk – bentuk dan ruang.



Gambar II.9. Suatu Pola Datum

Sumber : <http://jaamesdaniel.blogspot.com/2010/08/repeatable-pattern-from-each-design.html>

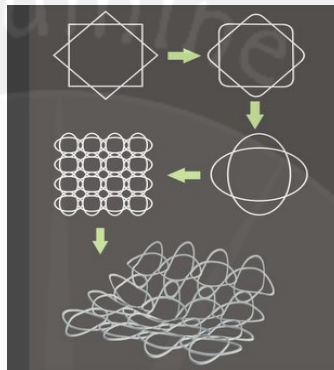
- Transformasi

Prinsip bahwa konsep arsitektur, struktur dan organisasi dapat diubah melalui serangkaian manipulasi dan permutasi dalam merespon suatu lingkup atau kondisi yang spesifik tanpa kehilangan konsep atau identitasnya



Gambar II.10. awal sebelum di transformasi Gambar : sesudah di transformasi

Sumber : <http://firmanirmansyah.wordpress.com/2010/06/10/negeri-rempah-1st-winner-masterplan-centrum-university-of-indonesia-competition/>



Gambar II.11. Sketsa Proses Tranformasi

Sumber : Data Pribadi

II.3.3 Pembatas

Dalam ukuran dan skala yang besar, semua ruang mendapatkan sifat dan suasana dari unsur-unsur pembentuknya, yaitu :

1. Bidang alas/lantai (the base plane)
2. Bidang dinding/pembatas (the overhead plane)
3. Bidang atap/langit-langit (the vertical space divider)

Ruang dalam biasanya terbentuk dari ke tiga unsur di atas, sedangkan ruang luar terdiri dari alas dan dinding dengan beberapa kriterianya (lihat materi sebelumnya). Dalam perencanaan ruang luar menurut kesan fisiknya dibagi atas (Rustam Hakim, 1991 : 39-40):

1. Ruang Positif

Suatu ruang terbuka yang diolah dengan peletakan masa bangunan/obyek tertentu melingkupinya akan bersifat positif. Biasanya terkandung kepentingan dan kehendak manusia.

2. Ruang Negatif

Ruang terbuka yang menyebar dan tidak berfungsi dengan jelas bersifat negative. Biasanya terjadi secara spontan tanpa kegiatan tertentu.

- Fungsi pembatas

1. Sebagai pembatas fisik
2. Sebagai pembatas pandangan
3. Penghalang suara
4. Pematah angin
5. Pembatas ruang



Gambar II.12. Aplikasi Pembatas dalam sebuah area lansekap

Sumber : Data Pribadi



Gambar II.12. Aplikasi Pembatas dalam sebuah area lansekap

Sumber : Data Pribadi

II.3.4 Tata Hijau

Elemen lansekap pada dasarnya dapat dibagi menjadi 2 golongan besar yaitu :

- a. Hard material/elemen keras, perkerasan , bangunan, dan sebagainya.
- b. Soft material : tanaman

Dalam kaitannya dengan perencanaan lahan tata hijau menjadi satu hal yang penting dan mencakup : fungsi tanaman, peletakan tanaman, tujuan perencanaan, habitus tanaman, dan prinsip dari planting design. habitus tanaman sendiri adalah tanaman dilihat dari segi botanis/morfologis, sesuai ekologis, dan efek fisual.

Pemilihan tanaman dalam suatu perencanaan adalah suatu seni dan juga ilmu pengetahuan. seni karena menyangkut elemen desain seperti warna, bentuk, tekstur, dan kualitas desain yang berubah karena tanaman dipengaruhi iklim, usia, dan faktor yang mempengaruhi pertumbuhan.

Pemilihan jenis tanaman tergantung pada :

1. Fungsi tanaman disesuaikan dengan tujuan perencanaan
2. Peletakan tanaman, juga disesuaikan dengan tujuan dan fungsi tanaman.

Fungsi Tanaman

Tanaman tidak hanya mengandung / mempunyai nilai estetis saja, tapi juga berfungsi untuk menambah kualitas lingkungan

Adapun fungsi dari tanaman adaalh :

a. Visual Control

Menahan silau uyang ditimbulkan matahari, lampu, pantulan sinar

b. Physical barriers

Tanaman dapat dipakai sebagai penghalang gerak manusia dan hewan, selain itu juga bisa dipakai untuk mengarahkan.



Gambar II.13. Fungsi Taman

Sumber : Data Pribadi

c. Climate controls

Tanaman berfungsi sebagai pengendalian iklim untuk kenyamanan manusia.faktor iklim yang mempengaruhi kenyamanan manusia adalah :

- Suhu
- Radiasi matahari
- Angin
- Kelembaban

Selain itu hal yang mempengaruhi kenyamanan manusia adalah suara dan bau.

d. Erosion controls

Tanaman yang mempunyai akar akan mengikat tanah sehingga tanah menjadi kokoh dan tahan terhadap pukulan air dan tiupan air. juga akan menahan air hujan yang jatuh secara tidak langsung ke atas tanah.



Gambar II.14. Fungsi Taman

Sumber : Data Pribadi

e. Wildlife habitats

Tanaman sebagai sumber makanan bagi hewan dan sebagai tempat perlindungannya. Sehingga secara tidak langsung tanaman membantu kelestarian binatang – binatang tersebut.



Gambar II.15. Fungsi Taman

Sumber : Data Pribadi

f. Aesthetic values

Tanman dapat memberikan nilai estetis dan menambah kualitas lingkungan dari warna, bentuk, tekstur, skala.

II.4. Tinjauan Teori Faktor Kenyamanan dari Segi Arsitektur.

II.4.1. Essensi Kenyamanan

Pada dasarnya bangunan didirikan untuk melindungi penghuni dan juga pengunjung dari kondisi iklim luar bangunan dengan lingkungan dalam yang aman dan nyaman. Untuk melakukan hal tersebut sebaiknya dirancang bangunan yang mampu menanggapi kondisi lingkungan luar dan dalam maupun persyaratan kenyamanan bangunan. Persyaratan yang demikian biasanya dinyatakan dari segi karakteristik termal, suhu udara, kelembapan relative, gerakan udara, pencahayaan, sirkulasi, tata ruang yang baik.

Maka melihat dari pernyataan di atas dapat dinyatakan bahwa nyaman dalam sebuah bangunan itu adalah bangunan mempunyai nilai estetis, berfungsi sebagaimana tujuan bangunan tersebut dirancang, memberikan rasa ‘aman’ (dari gangguan alam dan manusia/makhluk lain), serta memberikan ‘kenyamanan’. Berada di dalam bangunan kita berharap tidak merasa kepanasan, tidak merasa kegelapan akibat kurangnya cahaya, dan tidak merasakan bising yang berlebihan. Setiap bangunan diharapkan dapat memberikan¹:

- kenyamanan ‘thermal’,
- kenyamanan ‘visual’

II.4.1.1. Kenyamanan Thermal

Ada tiga pemaknaan kenyamanan thermal menurut Peter Hoppe². Pertama, pendekatan *thermophysiological* ke dua pendekatan *heat balance* (keseimbangan panas) dan ke tiga adalah pendekatan psikologis. Kenyamanan thermal sebagai proses *thermophysiological* menganggap bahwa nyaman dan tidaknya lingkungan thermal akan tergantung pada menyala

¹ Aronin, Jeffrey Allison (1953), *Climate & Architecture*, New York: Reinhold Publishing Corporation.

² De Dear & Brager, (2002), *Thermal Comfort in Naturally Ventilated Buildings: Revisions to ASHRAE Standard 55*, Jurnal : *Energy and Buildings* 34, Elsevier Science, www.elsevier.com/locate/enbuild.

dan matinya signal syarat reseptor thermal yang terdapat di kulit dan otak. Pada pendekatan *heat balance* (keseimbangan panas) nyaman thermal dicapai bila aliran panas ke dan dari badan manusia seimbang dan temperatur kulit serta tingkat berkeringat badan ada dalam range nyaman. Pada pendekatan psikologis kenyamanan thermal adalah kondisi pikiran yang mengekspresikan tingkat kepuasan seseorang terhadap lingkungan thermalnya.

Di antara tiga pemaknaan tersebut, pemaknaan berdasarkan pada pendekatan psikologis lebih banyak digunakan oleh para pakar pada bidang ini. ASHRAE (*American Society of Heating Refrigerating Air Conditioning Engineer*) memberikan definisi kenyamanan thermal sebagai kondisi pikir yang mengekspresikan tingkat kepuasan seseorang terhadap lingkungan thermalnya. Dengan pemaknaan kenyamanan thermal sebagai kondisi pikir yang mengekspresikan tingkat kepuasan seseorang terhadap lingkungan thermalnya maka berarti kenyamanan thermal akan melibatkan tiga aspek yang meliputi fisik, fisiologis dan psikologis. Dengan demikian pemaknaan kenyamanan thermal berdasarkan pendekatan psikologis adalah pemaknaan yang paling lengkap

a. Konsep Kenyamanan Thermal

Mengaitkan penelitian Lippsmeier (menyatakan pada temperatur 26°C TE umumnya manusia sudah mulai berkeringat serta daya tahan dan kemampuan kerja manusia mulai menurun) dengan pembagian suhu nyaman orang Indonesia menurut Yayasan LPMB PU, maka suhu yang kita butuhkan agar dapat beraktifitas dengan baik adalah suhu nyaman optimal (22,8°C - 25,8°C dengan kelembaban 70%). Angka ini berada di bawah kondisi suhu udara di Indonesia yang dapat mencapai angka 35°C dengan kelembaban 80%.

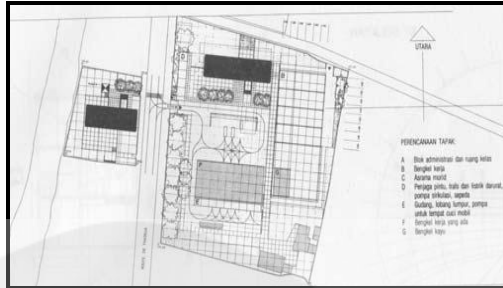
usaha mengendalikan faktor-faktor iklim di atas untuk memperoleh kenyamanan termal di dalam bangunan dilakukan dengan Cara yang paling mudah adalah dengan pendekatan mekanis yaitu menggunakan AC tetapi membutuhkan biaya operasional yang tidak sedikit. Pendekatan kedua adalah mengkondisikan lingkungan di dalam bangunan secara alami dengan pendekatan arsitektural.

Pengkondisian lingkungan di dalam bangunan secara arsitektural dapat dilakukan dengan mempertimbangkan perletakan bangunan (orientasi bangunan terhadap matahari dan angin), pemanfaatan elemen-elemen arsitektur dan lansekap serta pemakaian material/bahan bangunan yang sesuai dengan karakter iklim tropis panas lembab. Melalui ke-empat hal di atas, temperatur di dalam ruangan dapat diturunkan beberapa derajat tanpa bantuan peralatan mekanis. Dalam konsep kenyamanan thermal ini 4 hal yang harus dipenuhi yaitu :

1. Orientasi Bangunan

- a. Orientasi Terhadap Matahari

Orientasi bangunan terhadap matahari akan menentukan besarnya radiasi matahari yang diterima bangunan. Semakin luas bidang yang menerima radiasi matahari secara langsung, semakin besar juga panas yang diterima bangunan. Dengan demikian, bagian bidang bangunan yang terluas (mis: bangunan yang bentuknya memanjang) sebaiknya mempunyai orientasi ke arah Utara-Selatan sehingga sisi bangunan yang pendek, (menghadap Timur – Barat) yang menerima radiasi matahari langsung.



Gambar II.16. Orientasi Bangunan (bentuk memanjang) menghadap Utara-Selatan

Sumber : Menciptakan kenyamanan thermal Dalam bangunan, Jurnal Sistem Teknik Industri Volume 6, No. 3 Juli 2005

b. Orientasi terhadap angin

Kecepatan angin di daerah iklim tropis panas lembab umumnya rendah. Angin dibutuhkan untuk keperluan ventilasi (untuk kesehatan dan kenyamanan penghuni di dalam bangunan). Ventilasi adalah proses dimana udara ‘bersih’ (udara luar), masuk (dengan sengaja) ke dalam ruang dan sekaligus mendorong udara kotor di dalam ruang ke luar. Ventilasi dibutuhkan untuk keperluan oksigen bagi metabolisme tubuh, menghalau polusi udara sebagai hasil proses metabolisme tubuh (CO_2 dan bau) dan kegiatan-kegiatan di dalam bangunan. Untuk kenyamanan, ventilasi berguna dalam proses pendinginan udara dan pencegahan peningkatan kelembaban udara (khususnya di daerah tropika basah). Kebutuhan terhadap ventilasi tergantung pada jumlah manusia serta fungsi bangunan. Posisi bangunan yang melintang terhadap angin primer sangat dibutuhkan untuk pendinginan suhu udara. Jenis, ukuran, dan posisi lobang jendela pada sisi atas dan bawah bangunan dapat meningkatkan efek ventilasi silang (pergerakan udara) di dalam ruang sehingga

penggantian udara panas di dalam ruang dan peningkatan kelembaban udara dapat dihindari.

Kecepatan angin yang nikmat dalam ruangan adalah 0,1 – 0,15 m/detik. Besarnya laju aliran udara tergantung pada:

- ☐ Kecepatan angin bebas
- ☐ Arah angin terhadap lubang ventilasi
- ☐ Luas lubang ventilasi
- ☐ Jarak antara lubang udara masuk dan keluar
- ☐ Penghalang di dalam ruangan yang menghalangi

udara³

2. Elemen Arsitektur

a. Pelindung matahari

Apabila posisi bangunan pada arah Timur dan Barat tidak dapat dihindari, maka pandangan bebas melalui jendela pada sisi ini harus dihindari karena radiasi panas yang langsung masuk ke dalam bangunan (melalui bukaan/kaca) akan memanaskan ruang dan menaikkan suhu/temperatur udara dalam ruang. Di samping itu efek silau yang muncul pada saat sudut matahari rendah juga sangat mengganggu. Gambar di bawah adalah elemen arsitektur yang sering digunakan sebagai pelindung terhadap radiasi matahari (*solar shading devices*).

Efektifitas pelindung matahari dinilai dengan angka *shading coefficient* (S.C) yang menunjukkan besar energi matahari yang ditransmisikan ke dalam bangunan.

³ Menciptakan kenyamanan thermal Dalam bangunan, Jurnal Sistem Teknik Industri Volume 6, No. 3 Juli 2005 Universitas Sumatra Utara.

Tabel II.1. Hasil Pengurangan Panas dari Radiasi Matahari Melalui Jendela Kaca, Berkat Pembayang

Jenis pembayangan: pembayang dicat pada sisi datangnya sinar	Berkurang bila dibandingkan dengan yang tidak dicat
1. Jalusi di luar menghalangi penyinaran langsung diberi warna putih, krem.	15 %
2. Jalusi dari tembaga putih tipis kemiringan matahari lebih dari 40° sehingga matahari tidak masuk, diberi warna gelap	15 %
3. Markis dari kanvas, sisi samping terbuka, warna gelap sedang	25 %
4. Jalusi model 'Venetian Blinds' di bagian dalam jendela. Kisi-kisi menghalangi penyinaran langsung. Bahan: aluminium yang memantulkan sinar secara difus.	45 %
5. Penutup jendela, putih atau krem	55 %
6. Penutup jendela rapat berwarna gelap	80 %

Sumber: Pengantar Fisika Bangunan, Mangunwijaya, hal. 118

3. Elemen Lansekap

a. Vegetasi

Di samping elemen arsitektur, elemen lansekap seperti pohon dan vegetasi juga dapat digunakan sebagai pelindung terhadap radiasi matahari. Keberadaan pohon secara langsung/tidak langsung akan menurunkan suhu udara di sekitarnya, karena radiasi matahari akan diserap oleh daun untuk proses fotosintesa dan penguapan. Efek bayangan oleh vegetasi akan menghalangi pemanasan permukaan bangunan dan tanah di bawahnya. Lippsmeier memperlihatkan suatu hasil penelitian di Afrika selatan, pada ketinggian 1m di atas permukaan perkerasan (beton) menunjukkan suhu yang lebih tinggi sekitar 4°C dibandingkan suhu pada ketinggian yang sama di atas permukaan rumput. Perbedaan ini menjadi sekitar 5°C apabila rumput tersebut terlindung dari radiasi matahari.

Pohon dan tanaman dapat dimanfaatkan untuk mengatur aliran udara ke dalam bangunan. Penempatan pohon dan tanaman yang kurang tepat dapat menghilangkan udara sejuk yang diinginkan terutama pada periode puncak panas. Menurut White R.F (dalam *Concept in Thermal Comfort*, Egan, 1975) kedekatan pohon terhadap bangunan mempengaruhi ventilasi alami dalam bangunan.



Baik → **Semakin baik**

Gambar II.17. Jarak Pohon terhadap Bangunan dan Pengaruhnya terhadap Ventilasi Alami

Sumber : Menciptakan Kenyamanan Thermal dalam Bangunan, Jurnal Sistem Teknik Industri Volume 6, No. 3 Juli 2005

Sekumpulan pohon juga dapat dimanfaatkan sebagai ‘windbreak’ untuk daerah yang kecepatan anginnya cukup besar. Pohon sebagai ‘windbreak’ dapat mengurangi kecepatan angin lebih dari 35 % jika jaraknya dari bangunan sebesar 5 x tinggi pohon. Bangunan harus dirancang dimana kecepatan angin di daerah pedestrian dan bukaan kurang dari 10 *mph* (mil per jam). Untuk bangunan tinggi, pengujian dengan menggunakan model bangunan yang berskala untuk memprediksi kekuatan bangunan terhadap kecepatan angin seringkali harus dilakukan dengan menggunakan terowongan angin (*wind tunnels*). Di bawah ini menunjukkan bagaimana pengaruh kecepatan angin terhadap manusia.

Tabel II.2. Pengaruh kecepatan angin terhadap manusia

Kecepatan angina (dalam mph)	Pengaruhnya terhadap manusia
0 – 2	Tidak ada angin
2 – 10	Angin terasa di wajah dan rambut
10 – 20	Debu naik, kertas terbang, rambut dan pakaian

20 – 25	berantakan
25 – 30	Kekuatan angin terasa di tubuh
30 – 55	Payung susah digunakan
55 – 100	Susah berjalan, manusia terasa seperti didorong angin
> 100	Angin Topan/Badai, berbahaya bagi manusia dan struktur Kekuatan angin Tornado, sangat berbahaya bagi manusia dan struktur

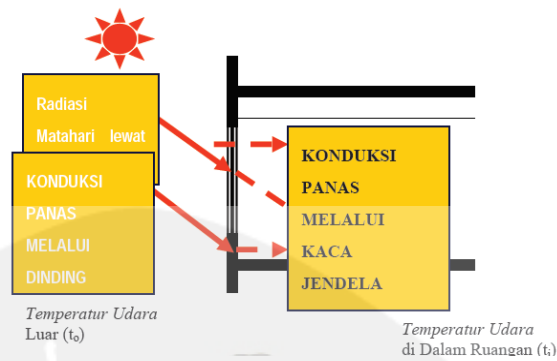
Sumber : Menciptakan kenyamanan thermal Dalam bangunan,
Jurnal Sistem Teknik Industri
Volume 6, No. 3 Juli 2005

b. Unsur Air

Untuk memodifikasi udara luar yang terlalu panas masuk ke dalam bangunan dapat dilakukan dengan membuat air mancur di dalam bangunan. Keberadaan air akan menurunkan suhu udara di sekitarnya karena terjadi penyerapan panas pada proses penguapan air. Selain menurunkan suhu udara, proses penguapan akan menaikkan kelembaban. Untuk daerah iklim tropis basah seperti di Indonesia yang memiliki kelembaban yang tinggi maka peningkatan kelembaban harus dihindarkan. Oleh sebab itu penggunaan unsur air harus mempertimbangkan adanya gerakan udara (angin) sehingga tidak terjadi peningkatan kelembaban.

4. Material/Bahan Bangunan

Panas masuk ke dalam bangunan melalui proses konduksi (lewat dinding, atap, jendela kaca) dan radiasi matahari yang ditransmisikan melalui jendela/kaca.



Gambar II.18. Proses Radiasi matahari

Sumber : Menciptakan kenyamanan thermal Dalam bangunan,
Jurnal Sistem Teknik Industri Volume 6, No. 3 Juli 2005

Radiasi matahari memancarkan sinar ultra violet (6%), cahaya tampak (48%) dan sinar infra merah yang memberikan efek panas sangat besar (46%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa radiasi matahari adalah penyumbang jumlah panas terbesar yang masuk ke dalam bangunan. Besar radiasi matahari yang ditransmisikan melalui selubung bangunan dipengaruhi oleh fasade bangunan yaitu perbandingan luas kaca dan luas dinding bangunan keseluruhan (*wall to wall ratio*), serta jenis dan tebal kaca yang digunakan.

Tabel II.3. *Shading Coefficient* untuk Berbagai Jenis Material Kaca

No.	Penggunaan Kaca			<i>Shading Coefficient</i>
	Jenis Kaca	Warna	Tebal	
1.	Kaca Bening	-	¼ inci	0,95
		-	3/8 inci	0,90
2.	<i>Heat Absorbing glass</i>	abu2, bronze, atau <i>green tinted</i>	3/16 inci	0,75
		-	1/2 inci	0,50
		-	-	-
3.	<i>Revlective glass</i>	<i>dark gray metallized</i>	-	0,35 s/d 0,20

		<i>light gray metallized</i>	-	0,60 s/d 0,35
--	--	------------------------------	---	---------------

Sumber: *Concept in the Thermal Comfort*, M. David Egan.

Radiasi matahari yang jatuh pada selubung bangunan dipantulkan kembali dan sebagian diserap. Panas yang terserap akan dikumpulkan dan diteruskan ke bagian sisi yang dingin (sisi dalam bangunan). Masing-masing bahan bangunan mempunyai angka koefisien serapan kalor (%) seperti terlihat pada tabel berikut. Semakin besar serapan kalor, semakin besar panas yang diteruskan ke ruangan.

Tabel II.4. Radiasi Matahari dan Serapan Kalor

Permukaan bahan	%
Asbes semen baru	42-59
Asbes esemen sabgat kotor (6 tahun terpakai)	83
Kulit bitumen/aspal	86
Kulit bitumen bila dicat aluminium	40
Genteng keramik merah	62-66
Seng (baru) 64	
Seng (kotor sekali)	92
II. Selulose cat putih	18
Selulose cat hijau tua	88
Selulose cat merah tua	57
Selulose cat hitam	94
Selulose cat kelabu hitam	90

Sumber: Pengantar Fisika Bangunan, Mangunwijaya, hal. 117

Warna juga berpengaruh terhadap angka serapan kalor. Warna-warna muda memiliki angka serapan kalor yang lebih sedikit dari pada warna tua. Warna putih memiliki angka serapan kalor paling sedikit (10%-15%), sebaliknya warna hitam dengan permukaan tekstur kasar dapat menyerap kalor sampai 95%.

Tabel II.5. Koefisien Serapan Kalor Akibat Pengaruh Warna

Permukaan	%
Dikapur putih (baru)	10-15
Dicat minyak (baru)	20-30
Marmer/pualam putih	40-50
Kelabu madya	60-70
Batu bata, beton	70-75
Hitam mengkilat	80-85
Hitam kasar	90-95

Sumber: Pengantar Fisika Bangunan, Mangunwijaya, hlm. 116

II.4.1.2. Kenyamanan Visual

kenyamanan visual adalah kenyamanan terkait dengan faktor pencahayaan, sehingga intensitas cahaya pada masing-masing ruang dapat terpenuhi sesuai fungsinya.⁴

Kenyamanan visual ini juga merupakan sesuatu kenyamanan yang berhubungan dengan sesuatu yang indah dan nyaman untuk dinikmati maupun juga dilihat melalui indera penglihatan.

Kenyamanan visual dalam desain di bagi menjadi beberapa bagian yaitu :

1. Kenyamanan visual dalam pencahayaan

Cahaya hanya merupakan satu bagian berbagai jenis gelombang elektromagnetis yang terbang ke angkasa. Gelombang tersebut memiliki panjang dan frekuensi tertentu, yang nilainya dapat dibedakan dari energi cahaya lainnya dalam spektrum elektromagnetisnya.⁵

⁴ <http://berita.kapanlagi.com/pernik/rumah-ideal-mesti-perhatikan-aspek-kesehatan-dan-kenyamanan-mbuzxoe.html>

⁵ *Pedoman Efisiensi Energi untuk Industri di Asia* – www.energyefficiencyasia.org

Table II.6. Kegiatan dan tingkat penerangan cahaya

	Tingkat penerangan (lux)	Contoh-contoh Area Kegiatan
Pencahayaannya Umum untuk ruangan dan area yang jarang digunakan dan/atau tugas-tugas atau visual sederhana	20	Layanan penerangan yang minimum dalam area sirkulasi luar ruangan, pertokoan didaerah terbuka, halaman tempat penyimpanan
	50	Tempat pejalan kaki & panggung
	70	Ruang boiler
	100	Halaman Trafo, ruangan tunggu, dll.
	150	Area sirkulasi di industri, pertokoan dan ruang penyimpan.
Pencahayaannya umum untuk interior	200	Layanan penerangan yang minimum dalam tugas
	300	Meja & mesin kerja ukuran sedang, proses umum dalam industri kimia dan makanan, kegiatan membaca dan membuat arsip.
	450	Gantungan baju, pemeriksaan, kantor untuk menggambar, perakitan mesin dan bagian yang halus, pekerjaan warna, tugas menggambar kritis.
	1500	Pekerjaan mesin dan diatas meja yang sangat halus, perakitan mesin presisi kecil dan instrumen; komponen elektronik, pengukuran & pemeriksaan bagian kecil yang rumit (sebagian mungkin diberikan oleh tugas pencahayaan setempat)
Pencahayaannya tambahan setempat untuk tugas visual yang tepat	3000	Pekerjaan berpresisi dan rinci sekali, misal instrumen yang sangat kecil, pembuatan jam tangan, pengukiran

Sumber : Pedoman Efisiensi Energi untuk Industri di Asia
hal 18 – www.energyefficiencyasia.org.

Secara alamiah sumber cahaya adalah matahari, bulan, dan bintang, serta beberapa spesies makhluk hidup (kumbang-kumbang).sedangkan jenis dan bentuk sumber cahaya buatan antara lain :⁶

- Api pembakaran
- Lampu minyak (obor, cempor)
- Lampu minyak gas (petromak)
- Lampu pijar (bubl light)
- Lampu sorot (spot light)
- Lampu neon (neon light)

Fungsi cahaya penerangan pada malam hari dalam arsitektur lansekap adalah :⁷

⁶ Ir.Rustam Hakim,MT.IAI dan Ir.Hardi Utomo, MS.IAI komponen perancangan arsitektur lansekap prinsip – unsur dan aplikasi disain, hal 173

⁷ Ir.Rustam Hakim,MT.IAI dan Ir.Hardi Utomo, MS.IAI komponen perancangan arsitektur lansekap prinsip – unsur dan aplikasi disain, hal 174

- Penerangan cahaya untuk ruang tempat kegiatan (parkir, plaza, dan pedestrian)
- Penerangan cahaya untuk sirkulasi
- Penerangan cahaya untuk tanaman/pepohonan
- Penerangan cahaya untuk perabot lansekap (landscape furniture)
- Penerangan cahaya untuk kolam / air mancur
- Penerangan cahaya bagi benda asing (patung, ornament landscape)

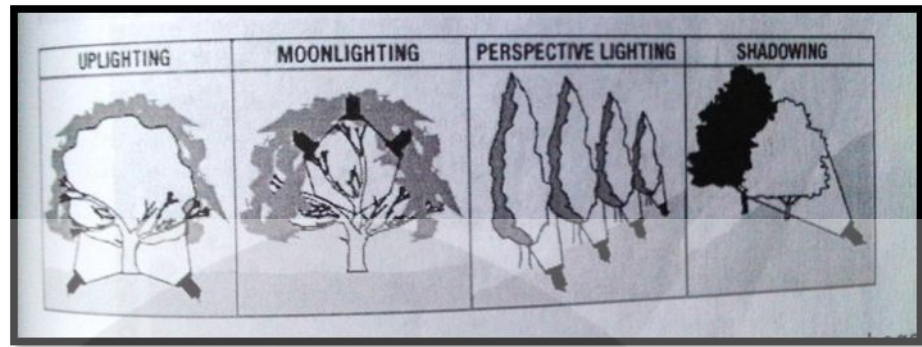
Dalam perancangan arsitektur lansekap suasana gelap dan terang dapat menghasilkan suatu nilai dan kesan yang menarik terhadap tapak. Tata letak sumber cahaya terhadap benda atau elemen lansekap menyebabkan terjadinya bayang – bayang yang menimbulkan rangsangan yang beraneka ragam.

Untuk mendapatkan cahaya terang, peletakan sumber cahaya dapat dibagi menjadi 3 bagian.

1. Sumber cahaya di atas mata manusia
2. Sumber cahaya setinggi mata manusia
3. Sumber cahaya di bawah mata manusia

Dilihat dari segi arah sumber cahaya, dapat pula dikategorikan menjadi 3 bagian.

1. Arah cahaya tegak lurus ke bawah
2. Arah cahaya tegak lurus ke atas
3. Arah cahaya membentuk sudut.



Gambar II.18. Arah sumber cahaya

Sumber : Ir.Rustam Hakim,MT.IAI dan Ir.Hardi Utomo, MS.IAI
komponen perancangan arsitektur lansekap prinsip – unsur dan
aplikasi disain, hal 175

Aplikasi pencahayaan dalam desain arsitektur
lansekap sebagai berikut :

- a. Penerangan cahaya sebagai aksentuasi

Cahaya dapat digunakan untuk memperjelas elemen
atau benda yang akan dijadikan aksentuasi.



*Gambar II.19. Cahaya Memperkuat Aksentuasi Terhadap
Elemen Lensekap*

Sumber : <http://rachmat-arsitektur.blogspot.com/2011/02/virtual-regionalism.html>

b. Penerangan cahaya sebagai pembentuk bayang – bayang

Efek bayangan yang terjadi akibat sinar cahaya terhadap dinding akan memberikan kesan visual yang atraktif. Bentuk bayangan dapat diatur dengan memindahkan sudut tertentu dalam sumber cahaya.



Gambar II.20. Cahaya Sebagai Pembentu Bayangan

Sumber : <http://www.luminagroup-id.com/blogwp/>

c. Penerangan cahaya sebagai refleksi

Penerangan cahaya lampu yang memberikan refleksi terhadap objek tertentu agar tekstur bisa lebih bisa terlihat nyata.

d. Penerangan cahaya sebagai pengarah sirkulasi

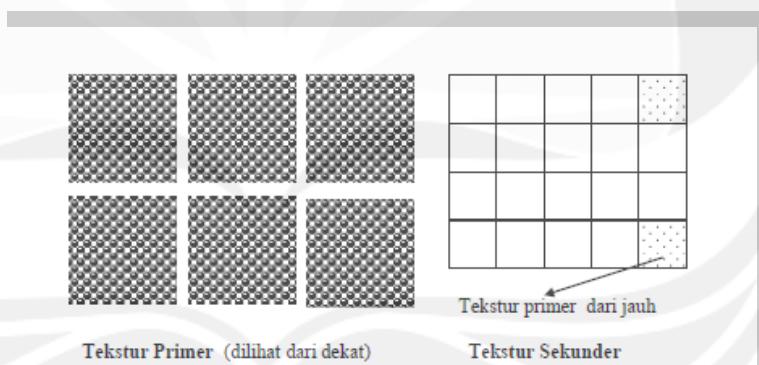
Penerangan sumber cahaya untuk memberikan pengarah terhadap jalan dan juga sirkulasi.

2. kenyamanan visual tekstur bangunan

Tekstur berasal dari sebuah kata yang berarti “menjalin”. Tekstur pada dasarnya adalah suatu penjalinan pola-pola atau

titik-titik kasar maupun halus yang tidak teratur pada suatu permukaan benda sehingga menimbulkan efek pada permukaan benda tersebut. Titik-titik ini dapat berbeda dalam ukuran, warna, bentuk atau sifat dan karakternya, seperti misalnya ukuran besar, kecil, warna terang gelap, bentuk bulat, persegi atau tak beraturan sama sekali dan lain-lain. Suatu tekstur yang susunannya teratur dapat disebut corak atau pattern. Tekstur dapat diketahui oleh penglihatan, dan oleh rabaan tangan yang dapat membedakan jenis permukaan.

Dalam perancangan suatu lansekap, tekstur memberikan kesan kelembutan, kehalusan, penglihatan dan permainan refleksi cahaya. Bila dilakukan sentuhan fisik akan dirasakan adanya kelembutan, kehalusan suatu material dari elemen-elemen pendukung lansekap, demikian juga sebaliknya material yang bertekstur kasar.



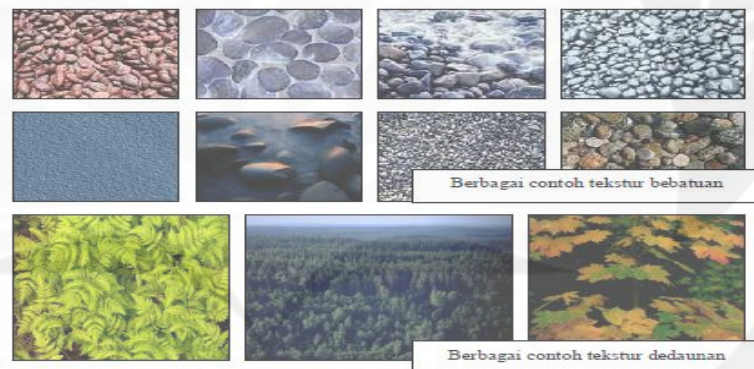
Gambar II.21. Sketsa Tekstur

Sumber : Ir.Rustam Hakim,MT.IAI dan Ir.Hardi Utomo, MS.IAI
komponen perancangan arsitektur lansekap prinsip – unsur dan aplikasi disain

Setiap benda khususnya tanaman, mempunyai tekstur tersendiri, namun secara garis besar tekstur dapat dibedakan atas tekstur halus dan tekstur kasar. Tekstur halus yaitu permukaan yang dibedakan oleh elemen-elemen yang halus atau oleh warna, sedangkan tekstur kasar adalah permukaan

yang terdiri dari elemen-elemen yang berbeda baik corak, bentuk maupun warna.

Tekstur yang terdapat pada suatu lansekap sangat erat kaitannya dengan jarak pandang atau penglihatan. Pada suatu jarak pandang tertentu, tekstur dari bahan itu sendiri tidak akan berperan lagi sehingga bahan tersebut akan terlihat polos. Oleh karena itu untuk suatu bidang yang luas pada lansekap, tekstur dapat dibedakan atas tekstur primer dan tekstur sekunder. Tekstur primer yaitu tekstur yang terdapat pada bahan yang hanya terlihat dari jarak dekat, sedangkan tekstur sekunder yaitu tekstur yang dibuat dalam skala tertentu untuk memberikan kesan visual yang proporsional dari jarak jauh



Gambar II.22. Sketsa Berbagai Tekstur

Sumber : Ir.Rustam Hakim,MT.IAI dan Ir.Hardi Utomo, MS.IAI
komponen perancangan arsitektur lansekap prinsip – unsur dan aplikasi disain

Fungsi tekstur adalah untuk memberikan kesan pada persepsi manusia melalui penglihatan visual, misalnya pada suatu bidang rata yang mempunyai perbedaan warna, maka warna gelap terlihat sebagai bayangan warna terang sehingga timbul kesan bidang tersebut tidak rata (Rustan Hakim, 1993: 91)

3. kenyamanan visual warna bangunan

Warna dalam arsitektur member peranan yang sangat penting dalam tampilan bangunan, karena warna dapat memperjelas karakter suatu objek atau memberi aksentuasi pada bentuk dan bahannya.

Secara umum terdapat dua sistem yang digunakan dalam pelaksanaan penyusunan warna yaitu Prang color sistem dan Munsell color sistem. Menurut teori Prang, secara psikologi warna dapat dibagi menjadi tiga dimensi, yaitu ;

- Hue : Semacam terapan mengenai panas/ dinginnya suatu warna
- Value : Mengenai gelap
- Intensitas : Mengenai cerah dan redupnya warna

Selain itu, Prang juga membagi warna dalam beberapa kelas seperti :

a. Primary

Merupakan warna utama/ pokok, yaitu merah, kuning, biru

b. Binary

Merupakan warna kedua, yaitu gabungan antara dua warna primary. Warna tersebut adalah merah + biru = violet, merah + kuning = oranye, biru + kuning = hijau

1. Intermedian (warna antara)

Warna intermedian merupakan warna campuran antara warna primary dengan binary, misalnya warna merah dicampur hijau menjadi merah hijau.

2. Tertiary (warna ketiga)

Merupakan warna campuran dari warna binary, misalnya violet dicampur warna hija, dan sebagainya.

3. Quaternary

Merupakan warna campuran dari warna tertiary, misalnya hijau violet dicampur dengan warna oranye hijau.

Sedangkan menurut Munsell, satu warna ditentukan oleh tiga komponen yaitu Hue, Value, dan Chroma.

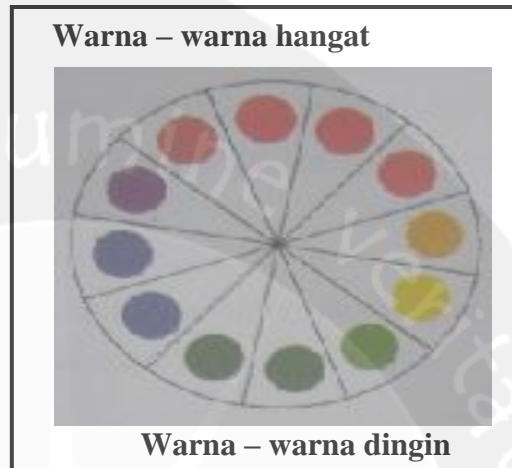
- Hue : Menyatakan kualitas warna atau intensitas panjang gelombang
- Value : Menyatakan kesan kemudahan warna
- Chroma : Penyimpangan warna putih atau kejenuhan warna

Selain itu Munsell juga mengenal adanya percampuran antara warna – warna murni dengan warna kutub yang disebut dengan :

- Tint : Warna dicampur dengan putih sehingga terjadi warna muda
- Shade : Warna murni dicampur dengan hitam sehingga menjadi warna tua
- Tone : Warna murni dicampur dengan warna abu – abu (percampuran putih dan hitam) sehingga terjadi warna tanggung.

Hubungan Antar Warna

Secara umum penyusunan warna didasarkan pada tiga warna dasar/ pokok, akan tetapi juga yang menggunakan empat warna pokok



Gambar II.23. Karakter Warna

Sumber : Sanjaya, 2002

1. Keselarasan yang berhubungan

Maksudnya adalah pengambilan warna – warna harmonis yang diambil dari warna yang berhubungan, yaitu :

- Monochromatic

Menggunakan hanya satu warna sebagai dasar, komposisi yang menghasilkan nada – nada warna, bayangan dan variasi dan warna tersebut.

- Analogus (berurut)

Menggunakan dua warna yang letaknya di dalam lingkaran warna yang berurut dan sama sifatnya (misalkan sama – sama bersifat sejuk)

2. Keselarasan yang tidak berhubungan

Artinya warna – warna tampak selaras/ harmonis dan warna tersebut sederajat antara lain :

- Komplementer

Penggunaan dua warna dasar yang berhadapan posisinya dengan warna primary yang sifatnya berlawanan. Bilamana dua warna berhadapan secara langsung disebut *Direct Complementary* dan bila letaknya membentuk sudut maka disebut *Split Complementary*

- Polychromatic

Yaitu mempergunakan jenis warna yang banyak, biasanya kesan yang ditimbulkan menjadi ramai.

Ada beberapa prinsip penyusunan warna lain yang perlu diperhatikan yaitu :

Harmoni : Suatu keselarasan warna yang monochromatic yang diciptakan disekitar hue.

Kontras : Mempunyai susunan warna dan variasi value dan intensity tertentu.

Aksen : Warna akan merupakan variasi susunan warna yang ada.

II.5. Tinjauan Teori Komunikatif dari Segi Arsitektur

II.5.1. Pengertian

Komunikatif berasal dari kata dasar komunikasi yang berarti perhubungan dan tambahan akhiran –tif sebagai penunjuk kata sifat, sehingga komunikatif dapat berarti usaha manusia yang bersifat menyampaikan pesan kepada orang lain. Tujuan dari komunikatif ini adalah mempermudah seseorang untuk memahami sesuatu melalui

objek tertentu, sehingga pesan suatu objek tersebut dapat diterima oleh orang yang berhubungan dengan objek tersebut pula. misal sign suatu kawasan berhubungan dengan orang yang mencari suatu tempat tertentu.

Charles A. Jencks seorang tokoh arsitektur post-moderen berpendapat bahwa arsitektur identik dengan bahasa. Bahasa terdiri dari kata-kata seperti halnya arsitektur terdiri dari unsur-unsur atap, dinding, kolom, dan lain-lain. Oleh karenanya, arsitektur harus komunikatif. Unsur-unsur komunikatif pada bangunan yaitu:⁸

- ***Sintak***

Sintak berarti cara /teknik penyusunan kata-kata hingga bermakna. Begitu pula arsitektur, penyusunan komponen-komponennya dengan tepat akan menghasilkan karya yang memiliki makna.

- ***Sematik***

Sematik yaitu menentukan gambaran keseluruhan yang tercipta dalam ingatan seseorang saat mendengar rangkaian serangkaian kata atau kalimat yang diucapkan orang lain. Jencks berpendapat sejak dulu masyarakat sudah mempunyai prototype bangunan yang berkaitan dengan penggunaannya.

- ***Methapor***

Methapor ialah suatu kiasan yang dihasilkan setelah kata-kata dirangkakan. Dalam arsitektur dapat dijumpai bentuk-bentuk alam yang fungsional diambil sebagai tanda atau simbol tertentu.

II.5.2. Unsur – unsur komunikatif

Komunikatif dapat berjalan jika terdapat 3 unsur yang mendukung proses komunikasi, antara lain :

⁸ www.oocities.org/sta5_ar530/tugas_kelompok/kelompok2/I.htm

1. Komunikator

Subjek atau objek yang menyampaikan isi pernyataan atau pesan kepada komunikan

2. Isi pernyataan

Pesan yang dibuat oleh komunikator kepada komunikan sebagai hasil karya akal dan budinya.

Isi pernyataan dalam komunikasi dapat disebut sebagai lambing komunikasi, lambing ini dibedakan menjadi 2 bentuk yaitu lambing komunikasi umum dan lambing komunikasi khusus.

Lambing komunikasi umum dibagi menjadi 4 golongan yaitu :

- a. Lambing komunikasi mimic
- b. Lambing komunikasi gerak-gerik
- c. Lambing komunikasi suara
- d. Lambing komunikasi bahasa

Sedangkan lambang komunikasi khusus dapat berupa objek-objek tertentu seperti dekorasi, tata ruang, aneka warna, tata lampu, dan lain sebagainya.

3. Komunikan

Subjek yang menerima isi pernyataan di atas atau pesan dari komunikator.

II.5.3. Proses komunikatif

Proses komunikatif terdiri dari lima tahap yang diperinci menjadi :

- Proses komunikasi dalam diri komunikator
- Proses komunikasi antara komunikator dengan komunikan
- Proses komunikasi dalam diri komunikan
- Proses komunikasi antara komunikan dengan komunikator

Di dalam fungsi bangunan taman kuliner ini fungsi dari komunikatif sangat dibutuhkan untuk membedakan taman kuliner yang ada sekarang ini, selain itu agar juga pengunjung bisa menjadi komunikan terhadap apa yang ada dalam isi pernyataan tersebut melalui tat ruang, warna, bentuk, dan lain sebagainya dalam sebuah taman kuliner ini.

II.6. Tinjauan Terhadap Obyek Sejenis

6.1. FoodFezt Yogyakarta



Gambar III.24 Lambang FoodFezt

Sumber : Foodfezt.co.id

FoodFezt adalah semacam tempat makan; seluas 1.400 meter persegi dengan kapasitas 300+ orang, terletak di kawasan Jalan Kaliurang [sebelum ring road utara]. Dibangun dengan konsep outdoor dan garden atmosphere, parkir yang luas, dipenuhi dengan berderet stall yang terseleksi dengan spesialisasi makanan masing-masing, serta difasilitasi dengan free wi-fi. FoodFezt dirancang sebagai tempat makan dan nongkrong yang tenang, tidak mencolok, dan akrab, tetapi berkelas.

Chic, stylish, and food. Tiga kata yang dapat mewakili FoodFest ini. FoodFest yang cukup luas menghadirkan berbagai macam menu makanan maupun minuman. Tempat di mana orang dapat bersantai, mengobrol, minum-minum, dan mendengarkan musik sambil menikmati udara terbuka. Di sini terdapat berbagai pilihan seatings yang berbeda, dan masing-masing mencerminkan kepribadian orang yang memilihnya. Anda yang suka minum-ngobrol akan memilih dibawah kanopy, dan bagi yang ingin makan beramai-ramai pasti memilih large table yang ada di luar maupun area indoor. Yang lebih menyenangkan, semuanya hadir dengan atmosfir yang sangat casual, jauh dari kesan formal.

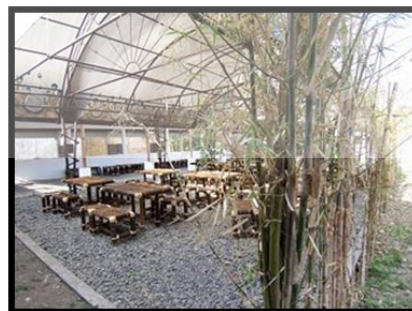
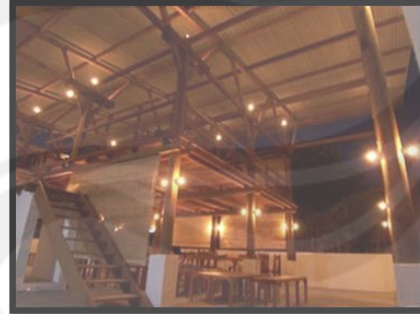
Supaya dapat memberikan pelayanan yang cepat di lokasi yang luas, para pelayan di Foodfest menggunakan PDA untuk order menu. Melalui PDA, pelayan dapat mengakses menu-menu dari setiap stall. Informasi-informasi yang bisa dilihat melalui PDA antara lain:

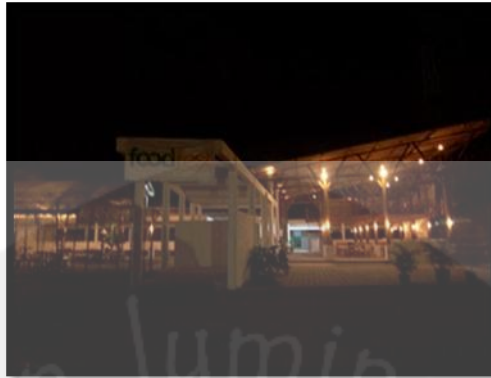
- Daftar menu dari setiap stall
- Menu-menu mana yang available dan yang sudah habis

- Informasi masing-masing meja, seperti apakah pesanan meja tersebut sudah tersajikan atau belum.
- Jam order setiap menu.
- Waktu saji setiap menu dan kapasitas masing-masing stall, sehingga pelayan dapat menginformasikan ke tamu kira-kira berapa lama pesanannya akan disajikan.

Dalam perancangan proyek foodfezt ini, telah dipertimbangkan. Lokasi tersebut memiliki kriteria-kriteria sebagai berikut:

- Letaknya strategis: pencapaiannya mudah (dari jalur akses utama).
- Potensi lingkungan sekitar.
- Peruntukan site (untuk fasilitas umum).
- Keadaan sosial ekonomi masyarakat sekitar yang sesuai dengan target pemasaran.
- Keberadaan fasilitas umum lainnya.
- Keadaan awal site (bentuk, kontur).
- Sarana dan prasarana penunjang.





Gambar III.25. Dokumentasi FoodFezt

Sumber : data pribadi

II.6.1.1. Visi dan Misi

II.6.1.1.1. Visi

Menjadikan Kota Yogyakarta sebagai pelestarian budaya kuliner yang ada di Yogyakarta.

II.6.1.1.2. Misi

Mengajak seluruh masyarakat untuk lebih mengenala warisan kuliner budaya Indonesia khususnya Yogyakarta.

II.6.1.2. Kegiatan FoodFezt

II.6.1.2.1. Macam - macam Kegiatan

Dalam bangunan Foodfezt ini terdapat beberapa macam kegiatan. Kegiatan itu juga dibagi menjadi 2 yaitu :

a. Kegiatan Indoor

Kegiatan yang terjadi di dalam ruangan yaitu :

- Memasak
- Menyiapkan makanan
- Melayani pelanggan
- Makan
- Nonton bareng
- Nongkrong

- Ngobrol

b. Kegiatan Outdoor

Kegiatan yang terjadi di luar ruangan

- Nongkrong
- Bermain di taman
- Jalan – jalan
- Rekreasi
- Ngobrol

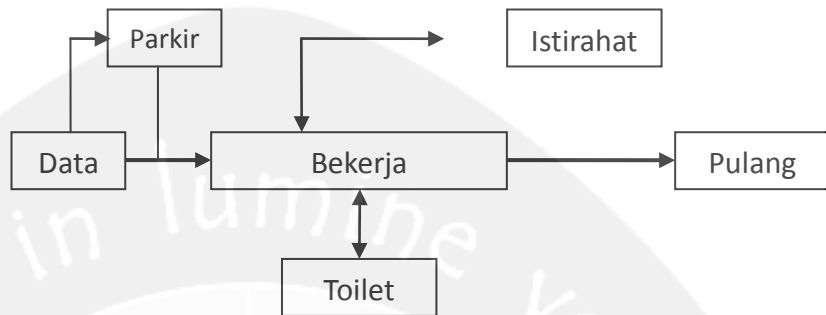
II.6.1.3. Pelaku Kegiatan dan Pola Aktivitas di Foodfezt

Ada berbagai pelaku yang terjadi pada Foodfezt yang sudah ada di Yogyakarta. pelaku dibagi menjadi 3 yaitu :

- Pengelola :
 - owner
 - Administarsi (kasir, bendahara)
- Pengguna fasilitas :
 - pengunjung
 - karyawan / i
 - masyarakat umu
 - mahasiswa / i
 - pelajar
- Karyawan :
 - Koki
 - Pelayan
 - Security
 - Cleaning service

Sedangkan untuk pola aktivitas kegiatannya pun juga berbeda – beda.sesuai dengan kebutuhan masing – masing.

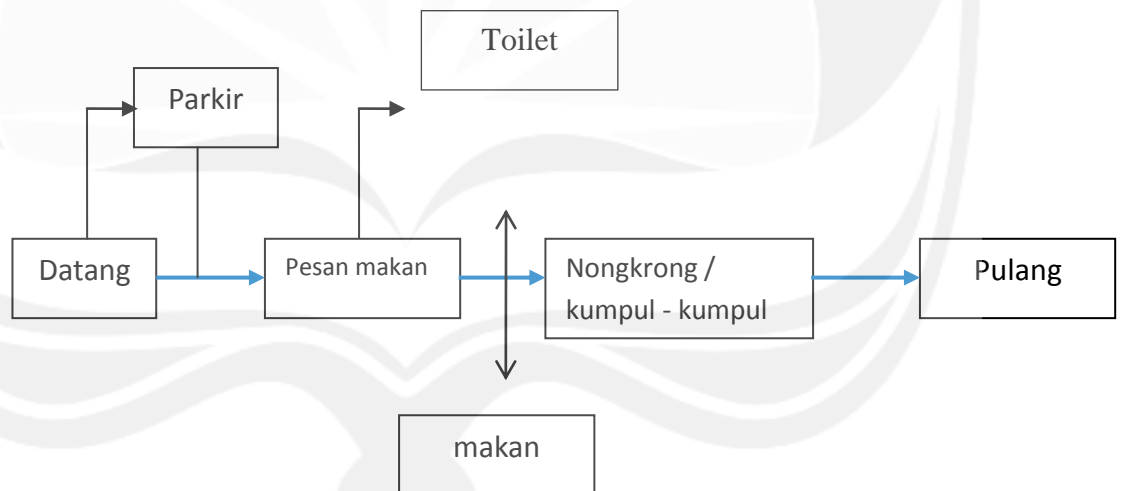
- Pengelola



Gambar III.26. Aktivitas Pengelola

Sumber : data pribadi

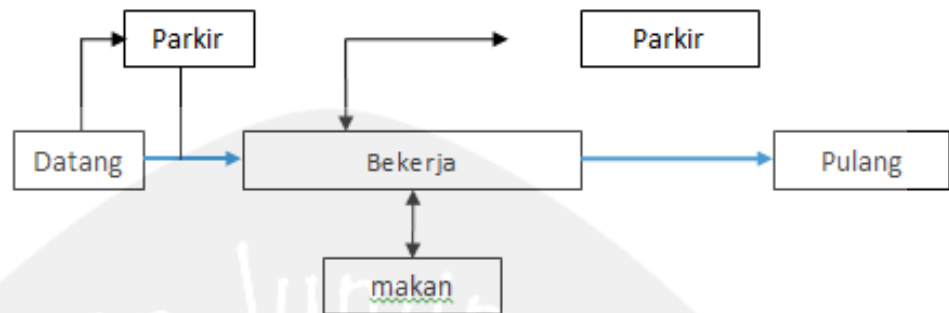
- pengunjung



Gambar III.27. Aktivitas Pengunjung

Sumber : data pribadi

- Karyawan



Gambar III.28. Aktivitas Karyawan

Sumber : data pribadi

Dengan mengetahui alur kegiatan dan juga pelaku kegiatan maka saya juga bisa memperoleh / menyimpulkan tentang data kebutuhan ruang yang digunakan dalam foodfezt ataupun pada objek sejenis.

Berdasarkan pemakainya ruang terbagi menjadi 4 zona, yaitu :

1. Zona Privasi, untuk pemakaian terbatas, membutuhkan suatu ruang yang privat, dalam hal ini adalah kantor foodfezt .R.pemilik, administrasi.
2. Zona Publik, untuk semua pemakai jasa bangunan. Misal ruang makan, nonton bareng, taman, area rekreasi.
3. Zona Semi Publik, berhubungan dengan keperluan fungsi bangunan, dan menerima beban kerja dari zona publik, tetapi tidak langsung berhubungan dengan lingkungan luar, seperti kasir.
4. Zona Pelayanan Area, menyediakan fasilitas untuk mendukung aktivitas seperti cuci, dapur

6.2. Newton Circus Foodcentre

Lokasi : Newton, Circus, Entrance Di Cavenagh Road, Singapore

Tempat ini adalah salah satu tempat yang terkenal di singapura. disini banyak bervariasi makanan seperti hokkien prawn, noodles, fish porridge, chicken rice, dsb. Foodcentre ini dipromosikan oleh singapore tourism board (STB) sebagai tourist attraction untuk salah satu bangunan percontohan masakan di singapura.



Gambar II.28. Newton Circus Foodcentre

Sumber : <http://www.singapore-tourist-info.com/newton-circus-singapore.php>

Bangunan foodcentre ini mengikuti elemen desain dari rumah kolonial massa lampau. tema warna putih, hitam, dan coklat. Tinggi ceiling 7 meter menamin cross ventilasi dan penghawaan alami. Tempat duduk open space juga dilindungi oleh payung yang lebar sebagai peneduh terutama saat hujan. Lebih dari 50 spesies bunga di tanam disekitarnya.

- Ilustrasi Newton Foodcentre.
- Jenis bangunan
Food centre



Gambar II.29. Tampilan bangunan **Newton Foodcentre**

Sumber :

<http://www.telegraph.co.uk/travel/picturegalleries/8308524/Singapores-best-hawker-centres.html?image=7>

- Penampilan fisik
 - Kesan bangunan indish sangat kental terlihat dengan atap-atap yang tinggi dan langit-langit yang tinggi dengan menyesuaikan iklim setempat menggunakan atap miring.
 - edikit aksen diperlihatkan dengan hiasan bendera segiitiga warna-warni menambah menarik.
 - Bagian depan bangunan menghadirkan ruang terbuka hijau ang memberi kesan luas dan nyaman, rileks sebagaimana bangunan indish yang banyak menghadirkan taman / ruang terbuka di depan.
 - Bangunan sederhana tidak terlalu atraktif tetapi tampak selaras dengan adanya kesinambungan bentuk atap yang runcing sehingga mudah dikenali.



Gambar II.30. penampilan fisik **Newton Foodcentre**

Sumber : <http://iguide.travel/Singapore/Balestier/Eating>

- Bentuk dan tatanan massa
 - Bentuk massa merupakan konfigurasi bentuk tapal kuda
 - Merupakan bentuk terpadu yaitu konfigurasi tertutup dan terbuka selain untuk penghematan biaya dan juga untuk penyesuaian kontrol iklim.
 - Merupakan koridor tunggal tidak kompleks sehingga tidak membingungkan pengunjung yang masuk ke dalam.



Gambar II.31. Bentuk dan tata massa newton food centre

Sumber : <http://iguide.travel/Singapore/Balestier/Eating>

- Keruangan

Terdiri dari satu lantai terdiri dari ruang :

 - 83 stall
 - Area makan indoor
 - Area makan outdoor
 - Ruang terbuka untuk atraksi
 - Pasar lowak kecil
 - Ruang CCTV
 - Taman dll
- Konsep bangunan

Konsep seperti rumah kolonial masa lampau
- Sirkulasi
 - Sirkulasi di dalam bangunan dipertegas oleh paving warna cerah kontras dengan paving outdoor dinning yang berwarna orange.

- Entrance dipertegas dengan bentuk atap yang lebih tinggi dr yg lain
- Signage bertuliskan “NEWTON Food Centre” menegaskan pintu masuk ke bangunan dan untuk mempermudah bangunan untuk dikenali.
- Sirkulasi ditegaskan dengan adanya pagar mengikuti arah sirkulasi masuk ke bangunan.
- Orientasi bangunan, pencahayaan, dan penghawaan
 - Area makan yang terletak diteras atau teritisan bangunan dan juga di outdoor tidak memerlukan pencahayaan buatan pada saat siang hari karena konfigurasi bangunan yang terpadu antara terbuka dan tertutup memaksimalkan cahaya matahari.
 - Pada stall bangunan ataupun dalam bangunan masih membutuhkan cahaya buatan seperti lampu warna putih.
 - Baik penghawaan dan pencahayaan dapat optimal karena konfigurasi bentuk, massa, dan adanya ruang terbuka.



Gambar II.32. Orientasi Bangunan Newton Food Centre

Sumber : <http://www.flickr.com/photos/dlogsr/2816373187/>

- Tata landsekap
 - Banyak menghadirkan ruang terbuka didalam bangunan maupun luar bangunan, menghadirkan tanaman peneduh dan 50 lebih spesies tanaman bunga menambah visual interests sebagaimana rumah koloniall massa lampau yang banyak menampilkan lanssekap taman bunga.

- Pengelolaan
Pemerintah.

6.3. **Kemang Food Festival**

Lokasi ; jl.kemang raya no.19, Jakarta selatan

KFF terdiri dari belasan gerai, ketika cuaca panas, pengunjung dapat memilih salah satu dari beberapa meja yang ada di dalam ruangan. di dalam hari pengunjung dapat bergabung dengan pengunjung lainnya dengan duduk – duduk dimeja – meja yang tersebar di terasnya.

Konsep KFF ini adalah outdoor. KFF ini bukan satu resto, tapi meruakan suatu area tempat makan yang luas. bentuk KFF seperti foodcourt. puluhan outlet makanan yang memadati foodcourt. dibandingkan dengan foodcourt sejenis, KFF lebih berkelas. lantainya dari batu dan susunan meja dan kursi tertata rapi.

- Jenis bangunan

Outlet restaurant dan cafe membentuk semacam outdoor foodcourt linear sepanjang jalan kemang raya.

- Lokasi site



Gambar II.33. Lokasi site

sumber : <http://natasiacclarisa.blogspot.com/2010/04/kemang-food-fest.html>

- Penampilan fisik

- Tampilan bangunan merupakan bangunan restaurant yang mempunyai desain tampak yang berbeda-beda sesuai dengan tema yang diinginkan masing-masing resto baik entrance, signage, ataupun iterirnya ditentukan pemilik resto masing-masing.
- Berupa deretan resto bentuk sederhana hampir sama antara satu yang lainnya tetapi hal yang menarik adalah masing-masing resto yang mendesain bangunan masing-masing sehingga tampaknya terlihat sedikit bervariasi.



Gambar II.34. Penampilan Fisik Outdoor

Sumber :

http://www.finroll.com/lifestyle/article_detail/446/malam-di

- Bentuk dan tata massa

- Bentuk massa linear sepanjang jalan, merupakan koridor tunggal yang sangat mudah dicapai oleh pengunjung
- Konfigurasi massa terbuka.



Gambar II.35. Tata Massa Kemang Food Festival

Sumber : <http://gogirlmagz.com/beta/category/archive/places-food/2009/05/40>

- Keruangan
 - Belasan gerai berupa restaurant cafe
 - Gerai didalamnya menyediakan area makan ndoor dan dapur
 - Area makan outdoor pada teras yang luas



Gambar II.36. Salah Satu Outlet Di Kemang Foddfestival

Sumber : http://inovassi.com/directories.php?cat_id=82

- Sirkulasi
 - Deretan resto berada tepat pada jalansehingga area parkir terkadang tidak dapat memadai kapasitas maksimal, sehingga pengunjung harus mencari tempat parkir alternatf sendiri.
 - Jalan yang sempit dipotong area parkir menyebabkan sering terjadi kemacetan
 - Lantai batu dan meja dan cursi kayu dengan meja besar yang bisa menampung 6-8 orang dengan pohon kamboja dan gemercik air yang memberikan suasana akrab



Gambar II.37. Sirkulasi Kemang Food Feztival

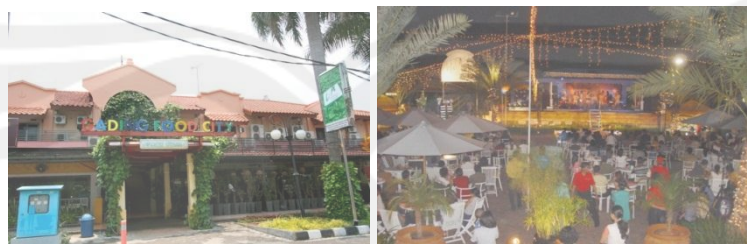
Sumber : <http://lindayuliana-06121021.blogspot.com/2008/07/kemang-food-festival.html>

- Konsep bangunan
Restaurant foodcourt dengan area makan indoor dan outdoor
- Pencahayaan
Pada malam hari diterangi cahaya kuning menciptakan suasana hangat dan akrab pada malam hari.
- Pengelolaan
Pengelolaan swasta

6.4. Gading Food City

Loasi : jl. Kelapa gading, boulevard raya, Jakarta utara

Gading food city terdapat 50 restoran yang disajikan beragam – ragam seafood, serta berbagai masakan dengan cita rasa oriental, Indonesia, western, Japanese, dll. Dilengkapi dengan area makan terbuka yang nyaman, para pengunjung dapat bersantai menikmati hidangan dengan ditemani sajian live music. Gading food city terdiri dari 2 lantai.menyajikan berbagai ragam masakan, GFC menjadi destinasi favorit bagi para pemburu rasa.dilengkapi dengan berbagai fasilitas hiburan seperti bilyard, karaoke, arena bermain anak – anak. Luas lahan 3 hektar berbentuk segi empat



Gambar II.38. Gading Food City

sumber : <http://thesummitkelapagading.blogspot.com/>

- Jenis bangunan
Restoran dilengkapi fasilitas hiburan dan rekreasi

- Lokasi site

Sangat strategis berada di kawasan pusat komersial yang terintegrasi sudah direncanakan oleh pengembang untuk menjadi sebagai pusat komersial dengan bangunan di kelapa gading lainnya.

- Penampilan fisik

Bentuk bangunan sederhana tetapi dengan adanya tangga yang monumental memberi bangunan kesan eksklusif pada malam hari pun lampu hias awarna kuning memberikan suasana hangat dan akrab cocok untuk keluarga maupun remaja.



Gambar II.39. Penampilan Fisik Gading Food City

Sumber : http://www.summarecon.com/gading_food_city.htm

- Bentuk dan tata massa

- Bentuk bangunan berupa persegi yang fungsional masa bangunan merupakan konfigurasi bentuk terpadu dimana bangunan mengelilingi area terbuka / court yang berupa area makan outdoor
- Bangunan terdiri dari 1 massa dengan sedikit koridor memudahkan pengunjung untuk mengeksplorasi bangunan.



Gambar II.40. Bentuk Dan Tata Massa Gading Food City

Sumber : <http://tourismindonesiaonline.com/ramadhan-di-gading-food-city/>

- **Keruangan**

Terdiri dari 2 lantai, dengan ruang :

- 50 restoran international dan nasional
- Area makan pada teras
- Area makan samping teras
- Area makan yang luas pada court ditengah yang dibentuk oleh massa bangunan.
- Area hiburan : bilyard centre lantai 2, karaoke, area bermain anak- anak, dll.

- **Konsep bangunan**

Konsep bangunan tempat makana terbuka untuk keluarga dan remaja

- **Pencahayaan**

Dapat dioptimalkan cahaya matahari maupun cahaya bulan karena bangunan menghadirkan ruang terbuka yang sangat luas.

- **Fleksibilitas ruang**

- Bangunan yang menghadirkan court / area terbuka yang luas sangat fleksible untk berbagai event-event khusus dapat diubah fungsi, kapasitas dan suasananya sesuai yang diinginkan maupunantisipasi kebutuhan ruang area mkakan pada kondisi optimal.
- Furniture berupa meja dan kursi yang dihadirkan menggunakan struktur non-fixed dapat diubah-ubah sangat fleksible walaupun court yang sangat luas harus melakukan penataan setiap saat yang extra namun dapat diatasi dengan adanya shelter luar seperti penggunaan payung dan furniture relative aman karena berada pada bangunan tertutup.



Gambar II.41. Tata Massa Gading Fodd Festival

Sumber : <http://www.summarecon.com/projectdetails>.

- Pengelolaan
Pihak swasta
- Pangsa pasar
Ditujukan untuk keluarga (semua umur) tidak menutup kemungkinan
untuk remaja